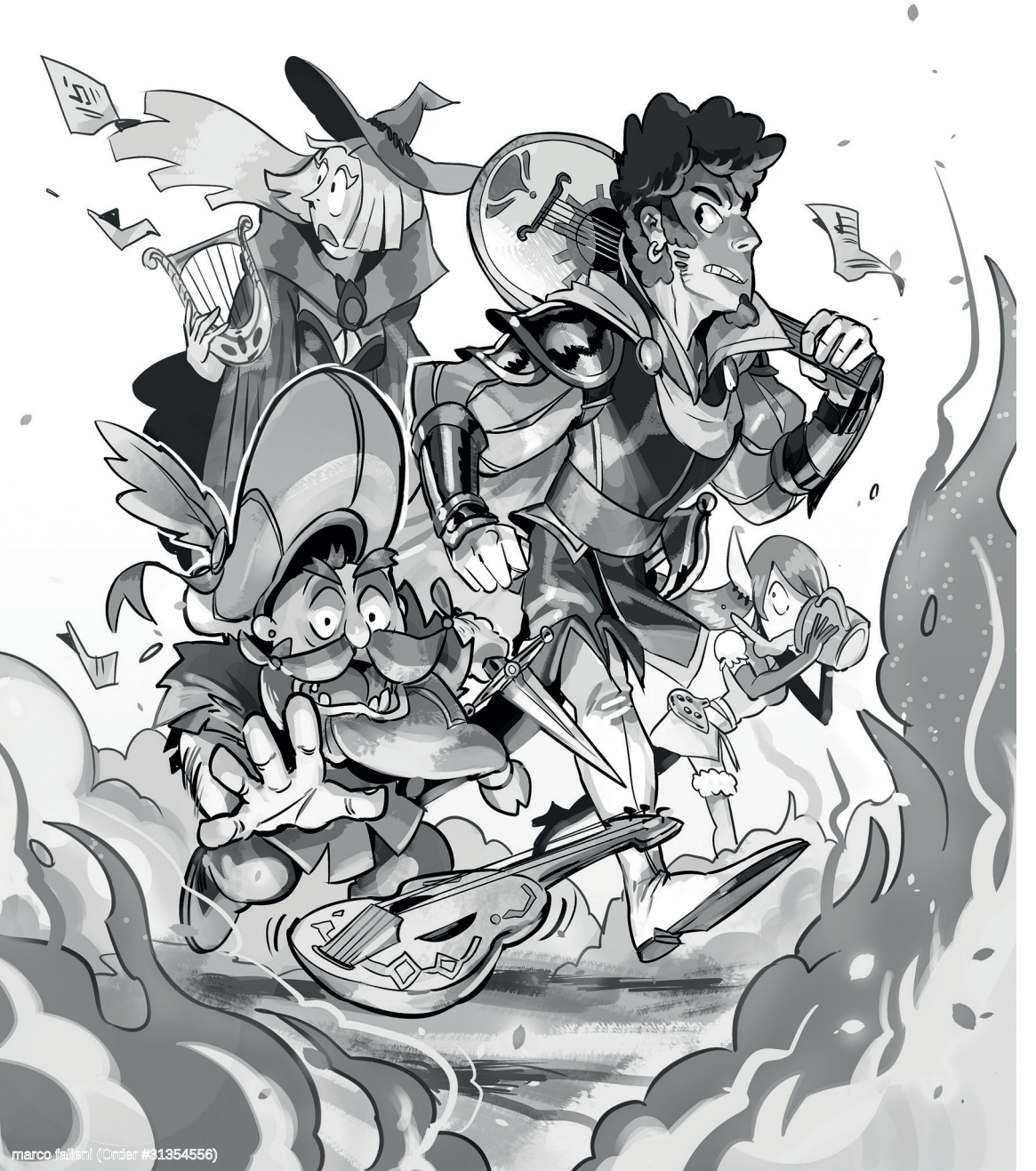


marco fallani (Order #31354556)

marco lallem (Order : 3135#556)

marco lallem (Order #3135#556)

Les Troubadours

un'espansione per ROCKOPOLIS

Ideato da
Andrea Sbragia

Editing
Davide Franceschi e **Adriana Stefanelli**

Progetto grafico e impaginazione
Creattività Studio Grafico - Pistoia

Copertina
Davide Pelullo

Illustrazioni a pagina 44, 45, 46 e 55
Paola Carobbi

Mappa alle pagine 14 e 15
Elizabeth Barlow-Hall

Minos Games - 2019

marco lallem (Order : 31354556)

marco lallem (Order #3135#556)

Indice

INTRODUZIONE pag. 9

LES TROUBADOURS pag. 11
The new dawn (Il mondo di gioco) *pag.11*

I PERSONAGGI pag. 19
Into glory ride (I Tratti) *pag. 20*
Face the truth (Le Relazioni) *pag. 22*
The curse of Feanor (Le Muse) *pag. 22*
Holy diver (Le Abilità) *pag. 27*
Somewhere far beyond (La Compagnia) *pag. 33*

LE REGOLE OFF STAGE pag. 35
In my sword I trust (Il combattimento) *pag. 35*
All wound up (Danni e Ferite) *pag. 37*
Lullaby (Il riposo) *pag. 38*
Death because of death (La morte) *pag. 38*
Battle magic (La magia) *pag. 39*

LE REGOLE ON STAGE pag. 45

GIOCARE A LES TROUBADOURS pag. 47
Keeper of the seven keys (Il Narratore) *pag. 47*
Ramble on (Il mondo esterno) *pag. 47*
The beast in me (Bestiario) *pag. 48*
Sign of the hammer (L'equipaggiamento) *pag. 51*

LE AVVENTURE pag. 53
Bridge burning *pag. 53*
The script for my requiem *pag. 53*
Rock 'n' Roll damnation *pag. 54*

marco lallem (Order : 3135#556)

marco lallem (Order : 3135#556)

Introduzione

The Gods made heavy metal

Il vecchio si lisciò la lunga barba grigia, troppo ispida per rimanere composta, troppo vecchia per sembrare ben curata.
"Ragazzo, ti dirò quello che conosco di questo mondo"
La voce era calma e serena, gli occhi attenti per catturare l'attenzione di quel ragazzo che si era soffermato, incuriosito, presso gli scalini del grande Tempio di Vigir.
"Ere fa il buio conosceva solo se stesso, il vuoto e l'oscurità erano le uniche cose esistenti. Nulla poteva essere udito o bisbigliato, nulla esisteva, se non nei sogni vibranti del nero niente.
Poco a poco, in millenni e millenni, in quel vuoto e in quella oscurità, un flebile suono, una fioca nenia crebbe fino a divenire sempre più forte. Se uomo l'avesse udita, l'avrebbe giudicata dapprima monotona, identica a se stessa per secoli e millenni.
Poi, lentamente, iniziarono le variazioni. Se vi fosse stato occhio umano ad osservare, avrebbe potuto distinguere alcune ombre che iniziavano ad agitarsi all'interno della nera esistenza.
Altri millenni trascorsero, ed i suoni avevano trovato un loro ordine, tramite il quale anche il buio si era, malvolentieri, organizzato e plasmato. Quella che adesso poteva chiamarsi Musica, se uomo avesse potuto udirla, discese sul Mondo appena formatosi ed iniziò a parlare alle pietre, ai mari ed a tutto ciò che abitava quei luoghi.
Questi abitanti cominciarono ad emettere i suoni, al ritmo dei quali ballavano le ombre.
Il dolore, le informazioni, la memoria... tutto veniva trasmesso da quella musica, ed in tutto ciò si agitavano quelle ombre.
In coloro che erano stati plasmati dal suono iniziarono ad albergare frammenti di quelle ombre.
Uomini, Elfi, Nani, Halfling... tutte le specie cercarono di dare un senso alle note per comprendere quell'oscurità. Più le studiavano, più quella stessa oscurità diveniva parte di loro.
Chi cercava di plasmare i suoni, ne finiva inevitabilmente plasmato a

marco falleni (Order #31354554)

sua volta. Chi avrebbe potuto competere con la forza che li aveva generati dal nero ribollente?
L'ombra da cui la musica era nata forniva l'Ispirazione a coloro che cercavano di dominarla. Gli esseri che ne venivano pervasi dettero dei nomi a quelle ombre.
Le chiamarono Muse.

Le Muse trasmettono la conoscenza del Mondo, dell'energia che animava il buio primigenio e che ha plasmato tutto.
Lo fanno esigendo un prezzo: l'anima di ogni essere non è altro che quel frammento di ombra primordiale, e loro non tollerano di perderne il controllo.

Vuoi resistere, ragazzo?
Dovrai ignorare il premio che garantiscono a coloro che cedono. Il potere che ti mostrano è ciò che ognuno desidera più di qualsiasi altra cosa."

Detto questo, il vecchio ripose i suoi strumenti in una cassa di legno.

Il ragazzo, incuriosito, indugiò con lo sguardo su un vecchio flauto rovinato dal tempo. "Prendilo" disse il vecchio "se vorrai fare pratica potrai seguirmi per un po', e forse le Muse sapranno indicarti la via."

Il ragazzo lo prese e lo portò alle labbra. Assieme ad un timido, sgradevole suono uscì anche il desiderio: il desiderio di divertirsi, andare all'avventura, amare, fuggire, giocare, inebriarsi, conoscere, essere tutto ed essere niente.
Timidamente chiese "Se mi unisco a te, che cosa ne sarà di me, della mia vita, di tutto quello che ho e che sono?"
La prima risposta fu solamente un sorriso beffardo. Dopo qualche istante, il vecchio aggiunse:
"Avrai tutto ciò che riuscirai a desiderare, più desideri di quanti ne saprai sopportare.
Sarai più del ragazzo che sei.
Sarai un Bardo."

marco falleni (Order #31354356)

Les Troubadours

The Bard's Song

Les Troubadours è un'espansione di *Rockopolis GdR*. Per giocarvi è necessario possedere una copia del regolamento di *Rockopolis GdR*, poiché le regole essenziali del gioco non saranno ripetute necessariamente in questo libro.

Qui potrete addentrarvi in un mondo pieno di locande maleodoranti, birra, paghe basse, birra, prove fatte a fatica, birra, musicisti mezzi matti o inaffidabili.
E birra, tanta birra.
Può sembrarvi come il nostro mondo, quello che normalmente esplorate in Rockopolis GdR, ma a tutto questo dovete aggiungere la magia, i mostri fantastici, i castelli, le spade, i sotterranei e tutto ciò che vi suggerirà la descrizione del mondo fantasy che leggerete più avanti.
Sarete Bardi, e le vostre avventure saranno pericolose, rumorose e colme di birra. In alto i corni da bevuta.

Cosa c'è di nuovo in *Les Troubadours*?

Rispetto a *Rockopolis GdR*, le Anime hanno dei nomi che rispecchiano meglio questa ambientazione e consentono di comprendere meglio la loro interpretazione.
Il Metal diventa Epica, il Punk è Goliardia, il Blues è Drammatica ed il Glam è Madrigale.

I Bardi potranno appartenere a specie differenti: oltre agli Umani, i Giocatori potranno interpretare Elfi, Nani ed Halfling.

Non esiste una lista ufficiale di brani già noti che i nostri Bardi possano utilizzare per le loro esibizioni. Potranno decidere, insieme al Narratore, che ne esistano alcune adeguate alla formazione del gruppo e che questo le abbia già in repertorio, ma in linea di massima i Bardi dovran-

marco falleni (Order #31354554)

no mettersi in gioco e creare da soli i propri componimenti. Il genere, ovvero l'Anima di riferimento utilizzata, avrà certamente un diverso impatto sul pubblico di una taverna o di un castello... e probabilmente anche su alcuni nemici o creature mostruose.

Visto che i Bardi potrebbero trovarsi frequentemente coinvolti in scontri con altre creature (mostruose o meno), abbiamo qui inserito un sistema di combattimento studiato appositamente per darvi la possibilità di affrontare tali sfide. Che riusciate a superarle, quella è tutta un'altra storia.

Le Muse, l'ombra proiettata da ogni melodia, l'anima stessa dei Bardi... se in *Rockopolis GdR* dovevate prestarvi molta attenzione, qui sono talmente pericolose che saranno loro stesse a prestare attenzione a voi. Se questo vi spaventa, bene così.
In *Les Troubadours* le Muse prendono vita, trasformandosi in veri e propri Demoni che hanno contribuito a formare il mondo ed ogni cosa nota ed ignota.

In questo mondo i Bardi sono coloro i quali, attingendo alla conoscenza arcana delle Muse, possono modellare la realtà, purché paghino l'esoso prezzo che le Muse continuano ad esigere. Il potere che ne ricevono in cambio sarà una tentazione forse ancora più forte.

Per questo potere i Bardi sono spesso mal visti in molti luoghi, ma allo stesso tempo sono ricercati poiché sono coloro che più facilmente di chiunque possono apprendere informazioni e portarle di luogo in luogo, e per le possibilità che il tale potere dà loro.

Essendo considerati un male necessario della società, i Bardi oscillano costantemente tra l'essere perseguitati e l'essere desiderati ed assoldati per i più disparati compiti.

Come sempre in *Rockopolis GdR,* la decisione su qualsiasi cosa spetta ai Giocatori ed al Narratore, anche qualora volessero spingersi oltre quanto contenuto in questo libro. Volete interpretare dei Bardi di un'altra specie, magari degli Orchi?

Siete liberissimi di farlo.
Chissà che musica suonano, quei bestioni...

marco falleni (Order #31354356)

The new dawn

Il mondo di *Les Troubadours* è molto vasto, ma qui ne descriviamo solamente una parte. Il resto è lasciato alla fantasia dei Giocatori e del Narratore, che lo plasmeranno come meglio ritengono.
Il cuore del territorio qui descritto è la grande città-fortezza di nome **Vigir**.
La mappa nelle pagine successive illustra la città e le zone limitrofe.

Vigir è patria di un gran numero di persone e di moltissime locande, dalle più infime alle più ricercate. È anche la sede del potere centrale di questa regione e, sopra il colle più alto della città, si può trovare il castello del Conte di Vigir, che governa queste terre.

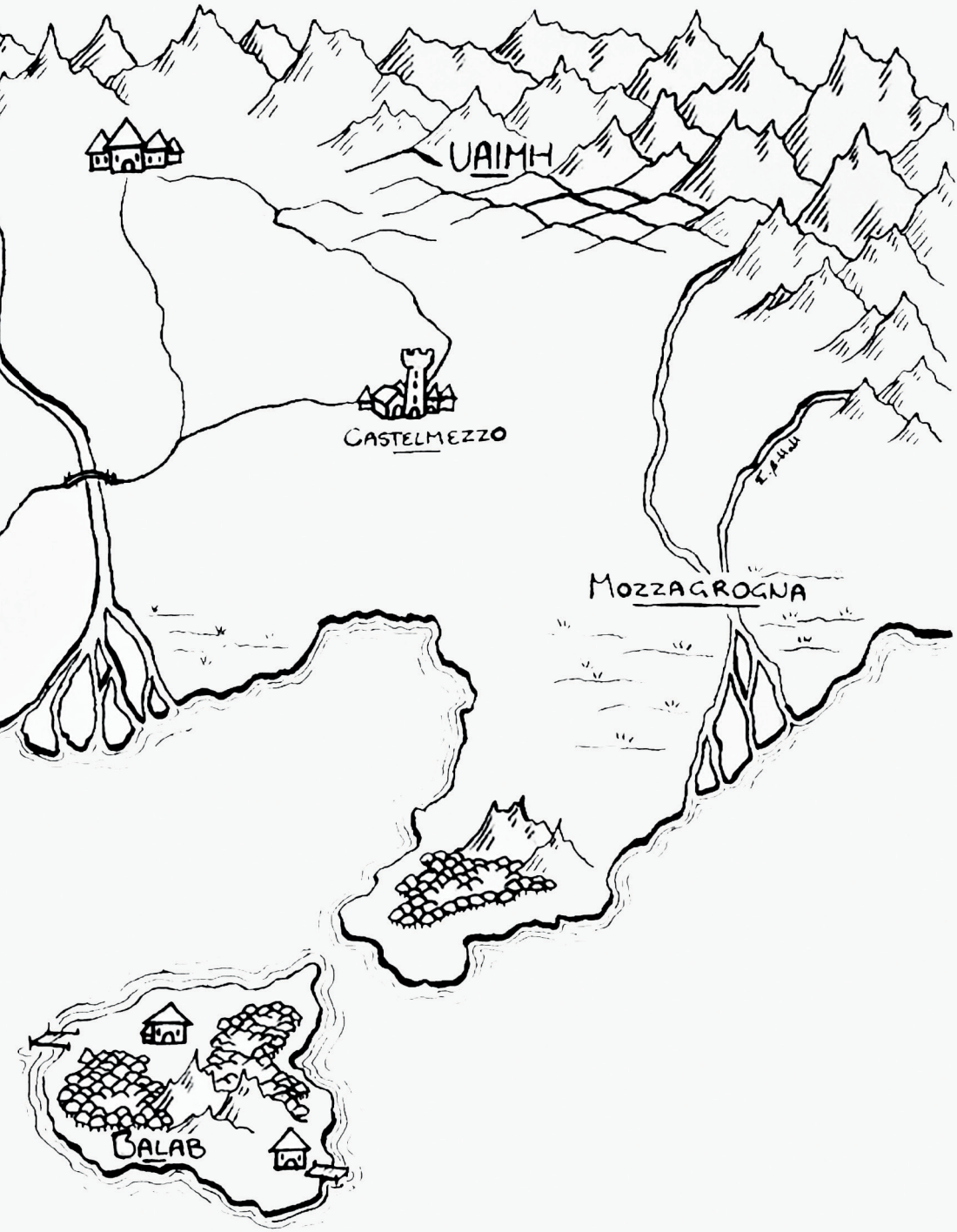
Vi si trova inoltre una delle sedi dell'Università dei Maghi, il cui scopo è da sempre cercare di attingere al potere delle Muse senza utilizzare il tramite della musica.
I Maghi sono forse i nemici più accaniti dei Bardi: li ritengono degli sciocchi fortunati, invidiando la loro quasi innata capacità di accedere al potere delle Muse ed odiandoli per come il loro connubio con la musica li porti spesso ad usare le Muse per frivolezze o in modo decisamente pericoloso ed incosciente.

A differenza dei Bardi, i Maghi possono accedere al potere arcano delle Muse solamente attraverso complessi rituali. Quello che per un Bardo è un semplice scatto mosso dall'Ispirazione, per un Mago richiede studio, fatica ed attrezzatura.
Tutta la chincaglieria che un Mago si porta dietro per lanciare i suoi incantesimi è ciò che lo rende immediatamente riconoscibile.

D'altronde, non tutti hanno la possibilità di diventare Bardi: non basta volerlo, occorre essere dei prescelti delle Muse. Queste sono presenti, in minima parte, in ognuno, ma solo i Bardi possono sfruttarle appieno. Questo significa farsi sfruttare e consumare a loro volta, ovviamente, ma non si sceglie di avere tale, terrificante potere: Bardi si nasce.
Qualcuno potrebbe accorgersi della propria natura fin dalla tenera età, qualcun altro potrebbe impiegare molti anni o addirittura non rendersi mai conto del potere che porta con sé. Non importa: un Bardo è tale anche se non sa di esserlo.
Esistono anche delle chiese, a Vigir, una per ognuna delle tre principali

marco falleni (Order #31354953)

marco falleni (Order : 31354556)



marco lallemi (Order #3135-556)

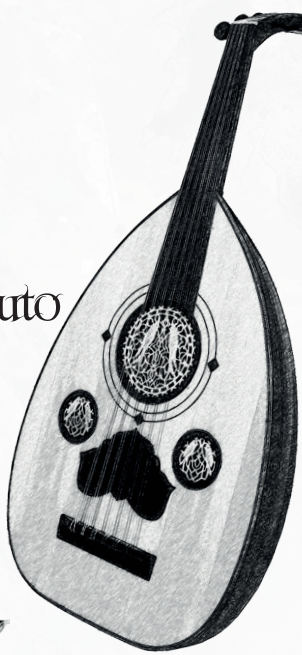
religiorni. Le divinità amorfe Legge, Caos ed Equilibrio si scontrano (più in campo teologico che fisico, dato che non sono poi molti a prendere sul serio le questioni religiose) su quante siano le norme a cui dovrebbero sottostare le Muse ed il potere che garantiscono.
Il Caos potrebbe essere il culto preferito di quei Bardi che non vogliono porre alcun limite al loro accesso al potere, consapevoli che in questo modo le Muse li consumeranno velocemente.
La Legge può, d'altro canto, essere il culto a cui affidarsi per quei Bardi che preferiscono sacrificare un po' della loro libertà d'azione alla sopravvivenza, sperando che l'enorme mole di norme da rispettare servano a controllare le pulsioni e le loro dirette conseguenze. L'Equilibrio, com'è facile intuire, ritiene che Caos e Legge debbano mescolarsi ed equilibrarsi, per far sì che il potere scorra potente pur evitando le conseguenze peggiori. Molti sacerdoti sono Bardi o Maghi, ognuno con le proprie motivazioni legate alla ricerca o al mantenimento del potere, ma ci sono anche adepti delle chiese che non fanno parte di queste categorie.
Ci sono anche coloro, tra la popolazione, che ritengono tutte le chiese sciocche e superflue, dato che non c'è alcun reale modo di garantire che il potere delle Muse sia sempre controllabile o disponibile.

Vigir è, infine, il luogo di incontro di molte specie del mondo. A nord della città-fortezza, principalmente abitata da Umani, gli Elfi vivono nelle foreste di Sevel. Castelmezzo, la città sul fiume Cladach, è patria di numerosi Halfling, mentre i colli e le montagne di Uaimh ospitano una vasta comunità di Nani.
Gli Elfi sono creature aggraziate, solitamente longilinee e di bell'aspetto, almeno per i canoni umani. Tendono a preferire l'isolamento dalle altre specie, che reputano più grezze, e vivono spesso la loro lunghissima vita cercando di incontrare solamente loro simili. Amanti della natura, una volta preda delle Muse possono mostrare un lato brutale che repellerebbe qualsiasi Elfo "sobrio".
I Nani sono creature tozze, decisamente barbute (a prescindere dal sesso) ed amanti della terra e di ciò che vi sta sotto (anche perché spesso quello che ci sta sopra è fuori dalla portata delle loro braccia). Tenaci e burberi, si sciolgono raramente di fronte ad altre specie, che considerano fastidiose. Passionali, quando cadono preda di una Musa mostrano come neppure la roccia possa contenere le loro esplosioni incontrollate.
Gli Halfling sono creature piccole, simili a bambini gioiosi ed invadenti. Amano la compagnia, le risate e ficcare il naso ovunque. Praticamente chiunque altro li considera fastidiosi, ma loro si considerano solamente

marco falleni (Order #31354358)

molto amichevoli. Per questo non si lasciano abbattere se qualcuno respinge la loro amichevole compagnia: troveranno qualcun altro. Quando le Muse li prendono, la loro esuberanza cresce fino all'inverosimile.

La zona della depressione di Mozzagrogna è invece patria di varie tribù di Orchi, creature grandi, bestiali e violente, ed i territori che la circondano sono piuttosto selvaggi e popolati da creature di vario tipo, anche mostruose.
Si vocifera anche di una serie di sotterranei che attraversino buona parte del sottosuolo della zona, a varie profondità, ma sono in molti a credere che si tratti solamente di dicerie.



marco falleni (Order #31354958)

Nome _____

Specie _____

Anime

Epica ☐

Goliardica ☐

Drammatica ☐

Madrigale ☐

Muse

Ferite

Ispirazione

Mana

Denaro

Tratti

Equipaggiamento

Abilità

Relazioni

marco lallem (Order : 31354556)

I Personaggi

Legendary tales

In *Les Troubadours*, ogni Personaggio è un Bardo. La musica è ciò che lo lega intimamente alle sue Muse, la sua arma più potente ed al contempo il più grande pericolo per la sua stessa vita.
Questo non significa che debba guadagnarsi da vivere grazie ad essa: ciascun Personaggio può sviluppare abilità particolari che gli permetteranno di divenire ciò che vuole.
La sua essenza, comunque, rimarrà quella del Bardo.

La Scheda del Personaggio di *Les Troubadours* è leggermente differente da quella di *Rockopolis GdR*. Vediamo in cosa:
• le 4 anime diventano **Epica** (Metal), **Goliardica** (Punk), **Drammatica** (Blues) e **Madrigale** (Glam). La funzione rimane pressoché invariata.
• i Personaggi hanno un valore di Ferite, che indica la resistenza ai danni subiti. Se il valore di Ferite raggiunge lo zero, il Personaggio muore.
• i Personaggi hanno un valore di Mana, che indica la quantità di "energia" che hanno a disposizione per lanciare incantesimi e controllarli.
• ad ogni Musa è associata un'Arte Arcana, un potere magico che la Musa garantisce al proprio "portatore".

In *Les Troubadours* i Personaggi vengono creati seguendo le normali regole di Rockopolis GdR, applicando però le seguenti variazioni:
• distribuire 6 punti tra le Anime (anziché 7)
• il Giocatore dovrà scegliere una Specie per il proprio Personaggio, ad ognuna delle quali corrisponde un modificatore da applicare subito ad una delle Anime: Umani +1 Madrigale, Elfi +1 Drammatica, Nani +1 Epica, Halfling +1 Goliardica
• sommare i valori di Drammatica e Madrigale: il risultato è il valore di Mana iniziale del Personaggio
• sommare i valori di Epica e Goliardia: il risultato è il valore di Ferite iniziali del Personaggio
• alla voce Denaro scrivere 100 Monete d'oro

marco falleni (Order #31354554)

Ispirazione, Relazioni, Tratti ed Abilità sono generati come da regolamento di *Rockopolis GdR*. L'unica differenza sono i nuovi Tratti e le nuove Abilità inseriti in questo libro, che vanno a sostituire quelle non utilizzabili in questo contesto fantastico. Trovate un'adeguata lista e spiegazione nei paragrafi successivi.

Il Denaro funziona come in *Rockopolis GdR*, anche se probabilmente la valuta avrà un nome differente. Chiamatele Monete d'oro, Ducati, Fiorini, Scudi, Sesterzi o come vi va. La scelta spetta ai giocatori.
La Band assume il nome di **Compagnia**, un misto tra un gruppo di suonatori ed una vera e propria compagnia di avventurieri. Come in *Rockopolis GdR*, la Compagnia è il vero fulcro, l'elemento fondante di *Les Troubadours*, che vale molto di più della somma dei suoi singoli membri.

L'Equipaggiamento è ciò che appartiene esclusivamente al Personaggio, non alla Compagnia nel suo insieme. Tutti gli oggetti che i Bardi condividono con i loro compagni di avventure vengono invece registrati sulla Scheda della Compagnia.

La crescita dei Personaggi non subisce variazione alcuna rispetto a *Rockopolis GdR*.

Into glory ride

In *Les Troubadours* i Tratti funzionano come in *Rockopolis GdR*. L'unica differenza è nella lista dei Tratti utilizzabili, che viene sostituita con quella qui indicata.
I Giocatori sono liberi di modificarla, scegliendo di reinserire Tratti dal manuale di Rockopolis GdR qui esclusi, oppure di aggiungere quelli di propria invenzione.

Solamente i Tratti non presenti nel manuale di *Rockopolis GdR* saranno qui descritti. Per il altri, consultare la descrizione del manuale.

I Tratti riferiti agli specifici strumenti non sono presentati, dato che non è plausibile di riportare tali strumenti in un contesto fantastico: il più bel basso elettrico del mondo è decisamente poco utile in assenza di elettricità.
Ai Giocatori dare dei nomi ai Tratti specifici per i loro strumenti, che funzioneranno esattamente come quelli del manuale.

marco falleni (Order #31354356)

TRATTI ARTISTICI

Assolo
Compositore provetto
Intrattenitore: il Personaggio è capace di intrattenere il pubblico con la propria gestualità o con la parlantina, oltre che con le sue altre doti musicali.
Leader nato
Musicista preciso: un orecchio raffinato, un senso del ritmo molto delicato. Il Personaggio fa della sua precisione una dote unica, utilizzabile anche per dirigere la Compagnia.
Gregario perfetto
Scenografo: il personaggio è abilissimo nel creare scene teatrali, anche con poche cose, per migliorare la performance on stage della compagnia, permettendo alla stessa di "inscenare" ciò che viene suonato o cantato.
Voce che spacca

TRATTI GENERICI

Atleta
Cerusico: il Personaggio ha rudimentali competenze di primo soccorso, che gli permettono di evitare i danni peggiori di lesioni e ferite. In rari, eccezionali casi, può persino consentire al soggetto delle sue cure di recuperare una Ferita persa poco tempo prima.
Competenza in [arma]: il Personaggio ha imparato ad usare questa specifica arma e, quando la impugna, può dimostrarsi letale in combattimento.
Conoscenze nei bassifondi
Conoscenze di altre Compagnie: il Personaggio conosce molto bene le altre Compagnie della zona e i loro Bardi.
Convincente
Destrezza nel furto
Diplomatico
Meditazione
Riparatutto
Scassinatore
Seguire tracce: in luoghi non completamente urbanizzati, il Personaggio è in grado di trovare i segni del passaggio di altre creature e seguirli.

marco falleni (Order #31354953)

Face the truth

Le Relazioni funzionano esattamente come in *Rockopolis GdR*.

È importante ricordare che le Relazioni possono influenzare le performance ed il comportamento dei Personaggi in molti contesti differenti. Un Personaggio che abbia una Relazione di Odio nei confronti degli Orchi, potrebbe usare questa sua avversione per combatterli con più tenacia, ma sarebbe anche più facilmente preda della rabbia nei loro confronti anche qualora se li trovasse di fronte in situazioni non conflittuali.

The curse of Feanor

In *Les Troubadours* le Muse non sono più solamente una rappresentazione delle pulsioni del Personaggio.
Qui sono demoni, reali entità di dannazione che, sebbene si palesino raramente, esistono per plasmare il mondo e tutti i suoi abitanti attraverso i loro più impellenti desideri.

Le Muse parlano a tutti tramite la musica, ed i Bardi sono coloro che più di tutti riescono a captare la loro voce ed a modellare parte del loro potere.
Chiunque può essere soggetto alle Muse, e lo sarà tanto di più quanto più intensa sarà la sua ricerca del potere. I Maghi, ad esempio, cercano di controllare il loro potenziale, ma finiscono spesso per soccombere.

Per questo i Bardi sono spesso visti come fattucchieri o streghe, portatori di sventura e, al tempo stesso, potenziali salvatori grazie ad un potere superiore a quello di chiunque altro. Una Compagnia di Bardi è un enorme potenziale instabile. Come si trasformerà, non è dato saperlo.

Oltre a questo, la tradizione di cantastorie legata ai Bardi fa sì che siano una delle principali fonti di “memoria” del mondo, testimonianza di eventi ormai lontani nel tempo, ma ancora vivi grazie alle parole ed alle melodie di questi cantori.
Il loro girovagare consente a queste vecchie storie di continuare a girare il mondo, assieme a quelle sempre nuove che narrano gli eventi più recenti.

marco falleni (Order #31354356)

Potere, storie, informazioni e Muse. Questo è il bagaglio che i Bardi portano con loro.

Oltre a fornire Ispirazione, così come avviene normalmente secondo le regole di *Rockopolis GdR*, in *Les Troubadours* le Muse garantiscono l'accesso ad un'Arte Arcana specifica, tanto più potente quanto più alto è il valore della Musa cui è legata.

Le Muse sono le stesse che si trovano descritte nel manuale di *Rockopolis GdR*, ma di seguito ne forniamo un breve riepilogo, adeguato a questo specifico setting. Si riporta inoltre la descrizione dell'Arte Arcana collegata ad ogni Musa.
La descrizione viene volutamente fornita priva di precisissimi paletti e definizioni: ai Giocatori decidere con esattezza l'entità del potere scatenato con ogni attivazione.
Una lista di effetti suggeriti per le Arti Arcane può essere letta nel capitolo ***Battle Magic***.

Bacchus
L'ispirazione è un vino fermentato, è la birra che non hai ancora assaggiato, è il prossimo bicchiere che berrai. Magiche pozioni che, servite in calici o boccali, sono la più forte spinta per suonare con la Compagnia e per affrontare le sfide della vita.
Arte arcana: Stordimento
Il Bardo conosce benissimo la sensazione di annebbiamento che può dare lo stato di ubriachezza, e può scatenarla anche in chi ne ascolta la musica. Per ogni punto del valore di Bacchus può influenzare una creatura di dimensioni umane. Serviranno più punti per creature più grandi, mentre un solo punto potrebbe bastare per più di una piccola creatura.

Berserk
Berserk è violenza, sana violenza sulle persone. Non c'è differenza di specie, di ceto sociale o di mestiere: che si tratti di un Mago, di un Nano o di una guardia cittadina, per Berserk il modo migliore di risolvere qualsiasi problema relazionale è sempre una bella pestata.
Arte arcana: Potenziamento
Il Bardo può usare la sua musica per stimolare direttamente la forza bruta, aumentando temporaneamente le Ferite (proprie o altrui), oppure garantire (solo a se stesso) un aumento temporaneo alla Anima Epica. Maggiore il valore di Berserk, maggiore (o più prolungato) l'aumento.

marco falleni (Order #31354953)

Ifrit
Il fuoco è vita nei lunghi viaggi della Compagnia: è ciò accanto a cui ti addormenti, che scalda i cuori e le ossa, che illumina la notte. È ciò che brucia ogni cosa, lasciando solo cenere dietro di sé. Infine, è ciò che rende ogni esibizione uno spettacolo unico.
Arte arcana: Fuoco
Il Bardo può usare la sua musica per modellare il fuoco a suo piacimento, dalla piccola fiamma di una candela all'inferno incandescente da scatenare sui nemici. Può stupire, ammaliare ed affascinare con esso. Maggiore il valore di Ifrit, maggiore l'intensità della mutazione del fuoco o il suo effetto su chi vi viene esposto.

Ilùvatar
Cosa può fornire più Ispirazione di dedicare tutto sé stesso alla venerazione di qualcosa? Rituali, litanie e preghiere sono il pane quotidiano, affinché l'oggetto di culto sia opportunamente venerato e fornisca sempre più Ispirazione al Personaggio.
Arte arcana: Fede
Il Bardo può benedire chi lo circonda con la propria musica, dando loro la possibilità di tirare nuovamente uno o più dadi quando effettuano un Lancio il cui risultato non li soddisfa. La Fede può anche essere usata per incutere un timore reverenziale in chi abbia votato la propria vita ad altre forze: si può in questo modo "esorcizzare" chi abbia altre Muse, abbassandone il valore, ma il Bardo può farlo solo su altri, mai su se stesso.

Jökulhlaup
Non si può creare senza prima distruggere. Gli oggetti sono permeati del potere della creazione: quale miglior modo per estrarlo che non farli a pezzi?
Arte arcana: Deterioramento
Il Bardo è in grado di modellare la struttura degli oggetti in modo da accelerarne lo stato di usura, indebolendoli fino a distruggerli o polverizzarli. Serviranno, ovviamente, valori diversi di Jökulhlaup nel caso in cui si voglia distruggere lo scudo di un nemico oppure creare una breccia nelle mura di un castello.

Kama Sutra
Amare ed essere amati cos'altro conta? Amare non è forse il gesto più nobile, quello che più di tutti trasmette energia positiva, un potere inebriante quasi impossibile da abbandonare? E non è forse ciò di cui tanti

marco falleni (Order #31354356)

cantano? Di domani non c'è certezza. Oggi, quindi, godiamo.
Arte arcana: Malia
Il Bardo può indurre qualcun altro a nutrire un profondo affetto per lui, da una mera fiducia ad un vero e proprio innamoramento. Maggiore sarà l'incondizionata fiducia e la potenza dell'amore, maggiore sarà il valore di Kama Sutra necessario.

Las Vegas
La sorte non ama chi la teme, ama chi osa sfidarla. Per questo vincerai, e non importa se sarà adesso o dopo molte sconfitte. Accettare il capriccio del fato e sfidarlo, questo inebria e dà potere. Non ci credete? Scommettiamo...
Arte arcana: Azzardo
Il Bardo può scegliere di puntare "qualcosa" di sua proprietà (o di proprietà di altri della sua Compagnia) per ottenere la realizzazione di desideri (sotto forma di beni fisici o di altri benefici). Se l'incantesimo avrà successo si riceverà quanto richiesto. Se fallisce, ciò che si è puntato svanisce. Cosa si può puntare? Tutto, da uno o più oggetti fisici a qualsiasi cosa si riesca ad immaginare (qualunque cosa sia scritta sulla Scheda, ad esempio, oppure la fortuna nei prossimi Lanci, o tutto quel che può venire in mente al Giocatore).
Maggiore il valore di Las Vegas, maggiore il risultato che si può ottenere (con puntate adeguate, ovviamente).
Il Narratore dovrà prestare molta attenzione, dato che questa Arte si presta ad abusi. Avrà perciò sempre l'ultima, inappellabile parola sul funzionamento di quest'Arte.

Mach
La vita è movimento, l'immobilità è invece propria della morte. Quale modo migliore di tenerla alla larga di muoversi alla massima velocità? In sella, su un carro o in volo... niente importa, quando si è veloci e liberi. Nuove strade, meglio se brevissime e percorribili a ritmo sfrenato. Questa è vita!
Arte arcana: Velocità
Il Bardo può alterare la velocità propria o di altri, aumentandola o diminuendola. Con alti valori di Mach, potrà raggiungere vette inaudite di celerità, oppure ridurre molti avversari all'immobilità.

Malaphar
C'è un momento magico, quello in cui il possesso di qualcosa si trasferisce da una persona ad un'altra. Che il precedente proprietario sia

marco falleni (Order #31354953)

cosciente di questo cambiamento, non è affatto importante, anzi. Ciò che conta, è che quel momento avvenga sempre più spesso.

Arte arcana: Svincolo

Non esiste chiavistello, corda o legaccio che possa opporsi al volere del Bardo. Sia che voglia aprire una porta o stringere una corda in un nodo, il Bardo è in grado di esercitare il suo controllo. Maggiore il valore di Malaphar, più potente ed esteso sarà questo controllo.

Masoch

Il dolore è ciò che ci conduce a scoprire noi stessi, ad affinare i nostri sensi affinché possiamo meglio percepire il potere che cerchiamo e che ci permea. Provare dolore è forse l'unico modo per essere certi di essere ancora vivi.

Arte arcana: Sacrificio

Il Bardo può sacrificare punti da uno dei valori della propria Scheda per farne guadagnare a qualcun altro. Se sacrifica punti Anima, recupererà i punti perduti dopo un riposo prolungato. Maggiore il valore di Masoch, tanti più punti permetterà di guadagnare agli altri con il proprio sacrificio.

Spartacus

L'autorità non è che una catena, uno strumento utilizzato per vessare le persone e renderle schiave. Distruggerla è il solo scopo, l'unico modo per riconquistare quella libertà che vale persino più della vita. Qualsiasi simbolo dell'autorità avrà vita breve!

Arte arcana: Comando

Il Bardo ha la possibilità di impartire un comando ad una o più persone, che lo eseguiranno. L'ordine dev'essere chiaro e non fraintendibile, e più alto è il valore di Spartacus del Personaggio, minore sarà la resistenza che il bersarglio potrà opporre a tale comando.

Stormbringer

L'Ispirazione è stata impressa in questo mondo, ma non ne è originaria. Il modo migliore per ottenerla è cercarla al di fuori, là dove questa ha origine: abbattere le mura della conoscenza, andare attraverso le porte dell'ignoto diventa il sistema perfetto per raggiungerla. L'alchimia e la natura forniscono una quantità inimmaginabile di chiavi per aprire queste porte.

Arte arcana: Divinazione

Il Bardo può entrare in uno stato di trance estatica (durante la quale sarà pressoché inerme) per "volare" fra le porte della conoscenza e li-

marco falleni (Order #31354356)

brarsi sul mondo come se non esistessero muri e distanze. Se qualcosa sta avvenendo nel presente, per quanto distante, il Bardo può venirlo a sapere. Anche l'immediato futuro è accessibile, sebbene con uno sforzo molto maggiore. Più alto il valore di Stormbringer, maggiori le distanze raggiungibili, o più avanti nel tempo il momento osservabile (benché non si possa solitamente andare oltre i pochi minuti).

Holy diver

L'utilizzo delle Abilità funziona come indicato nel regolamento di *Rockopolis GdR*. Le Abilità del manuale vengono rimpiazzate con quelle indicate di seguito.

ABILITÁ DRAMMATICA
(requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Drammatica 2)

Energia del Dramma
Il Bardo può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Drammatica.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Drammatica come base. Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Intuito sopraffino
Di fronte ad una situazione della quale non sappia molto, il Bardo è in grado di intuire e dedurre molte informazioni ricostruendo a partire dal poco che è già di sua conoscenza.
Off Stage: il Bardo può dedurre informazioni importanti da testimonianze o da indizi raccolti. Il Narratore potrà fornire suggerimenti utili a far sì che elementi insignificanti ad una prima valutazione possano condurre a nuove considerazioni e scoperte.
On Stage: il Bardo è in grado di intuire e dedurre quale tipo di genere potrebbe piacere al pubblico al quale la Compagnia si rivolge, fornendo Successi automatici e/o Applausi aggiuntivi durante l'esibizione.

Famiglio
Il Bardo ha stretto un legame particolare con un piccolo animale a scelta del Giocatore. In accordo con il Narratore, si può anche scegliere una creatura mostruosa molto piccola. Il famiglio fornisce al personaggio 2 punti Mana aggiuntivi quando si trova nelle vicinanze (il famiglio non si

marco falleni (Order #31354554)

allontana mai più di qualche decina di metri dal Personaggio – se lo fa, sia il Personaggio che il famiglio cominciano a provare un disagio fisico crescente). Se, però, il famiglio dovesse morire, il Bardo perderà definitivamente un punto Anima Drammatica.
Il famiglio risponde, per quanto gli è fisicamente possibile, ai comandi del Bardo, ma non è in grado di comunicarci se non in modo estremamente rudimentale. Scegliendo di utilizzare questa Abilità (quindi spendendo i 2 punti di Ispirazione), il Personaggio può anche ottenere dal famiglio quanto segue.
Off Stage: il famiglio può andare in esplorazione, allontandosi dal Bardo fino ad un massimo di 2 Km per poi tornare da lui e trasmettergli le sensazioni provate (pericolo, tranquillità).
On Stage: il famiglio può essere utilizzato per intrattenere il pubblico, fornendo Applausi aggiuntivi.

Focalizzare Arte Arcana
Il Bardo ha l'abilità di focalizzare le Arti Arcane a lui conosciute dentro un oggetto, un'arma o un'armatura.
Questo vuol dire incantare uno strumento o un qualsiasi oggetto con il potere di un'Arte Arcana (legata quindi ad una specifica Musa).
Per farlo, il Giocatore dovrà comunicare al Narratore che effetto vuole imprimere su quell'oggetto e quante "cariche" (o usi) di quell'effetto desidera che siano disponibili, fino ad un massimo di 3.

Il Narratore dovrà quindi determinare la Difficoltà dell'incantamento ed il Giocatore potrà decidere se proseguire nell'incantamento o rinunciare. Se decide di proseguire, dovrà superare una Lancio basato su Drammatica alla Difficoltà stabilita, nel quale potrà utilizzare ogni ausilio che utilizza normalmente nei Lanci (Ispirazione, Tratti, ecc...), se appropriato.
I due punti di Ispirazione spesi per utilizzare quest'Abilità NON si contano come ausilio al Lancio.
Si utilizzano le normali regole per un Lancio Off Stage, incluse *Aces High, The Number of the Beast e Aces of the beast (o The number of the high)*.
Se l'incantamento ha successo, l'oggetto potrà poi essere utilizzato per sfruttare il potere impressovi, tante volte quante sono le cariche disponibili. Ogni utilizzo consuma una carica, ed una volta che queste saranno esaurite l'oggetto tornerà ad essere com'era prima di essere incantato.
Avvertenza per il Narratore: questa Abilità, se abusata, potrebbe creare squilibri nel gioco sotto forma di oggetti eccessivamente potenziati.

marco falleni (Order #31354356)

Siate cauti in ciò che concedete ai Personaggi e, nel dubbio, tenete alta la Difficoltà delle prove.
Alcuni esempi:
- strumento musicale con impressa Malia (Arte Arcana di Kama Sutra).
Effetto: lo stesso di Malia (dipendente quindi dal valore di Kama Sutra del Personaggio che infonde il potere – in questo esempio 4)
Cariche: 1
Difficoltà: 9 (nonostante la carica sia solo una, l'incantamento infuso è piuttosto potente)
- spada con impresso Fuoco (Arte Arcana di Ifrit)
Effetto: ogni volta che un attacco va a segno ed il Giocatore decide di utilizzare una carica, la spada infligge un danno aggiuntivo da fuoco. Valore di Ifrit di chi infonde il potere, in questo esempio: 2.
Cariche: 3
Difficoltà: 10 (l'incantamento non è straordinariamente potente, ma il numero massimo di cariche implica una difficoltà aumentata)

ABILITÁ MADRIGALE
(requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Madrigale 2)

Energia Madrigale
Il Bardo può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Madrigale.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Madrigale come base. Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Quadrifoglio
Il Bardo ha una chance in più quando le cose sembrano volgere al peggio. Dopo aver effettuato un Lancio, sia in situazione Off Stage che On Stage, il Bardo può ritirare fino a 5 Fallimenti ottenuti, oppure tirare 2 d6 addizionali (anziché uno solo) per ogni 6 ottenuto al primo tiro.

Iconico
Il Bardo sa sempre come farsi notare, e se lo desidera è capace di ottenere in pochissimo tempo l'attenzione dei presenti. Inoltre, spesso riesce a trasformare questa attenzione in ammirazione, ottenendo spesso che coloro con i quali interagisce lo considerino più favorevolmente di quanto non avrebbero fatto normalmente.
Questo non gli consente di cambiare radicalmente le reazioni degli altri nei suoi confronti, ma di renderle comunque un po' migliori (o comun-

marco falleni (Order #31354953)

que meno negative).
Off Stage: il Bardo può utilizzare quest'Abilità per concentrare su di sé l'attenzione, oppure per ricevere sconti o favori diversamente difficili da ottenere.
On Stage: La Compagnia ottiene un Successo addizionale durante un Lancio del Frontman, ed il Bardo può spendere altri punti Ispirazione per ottenere 2 ulteriori Successi automatici per ogni punto speso. Se userà quest'Abilità durante un'esibizione (a prescindere da quante volte lo faccia), però, il 20% della Fama che la Compagnia avrebbe guadagnato (arrotondato all'intero superiore) viene immediatamente assegnata al Bardo. Questo calcolo viene effettuato prima che la Compagnia si spartisca normalmente la Fama. Se più Bardi utilizzano quest'Abilità durante un'esibizione, il valore sottratto aumenterà di conseguenza. Se più di tre Bardi usano quest'Abilità nella medesima esibizione, la Fama viene invece spartita normalmente, senza detrazioni.

Poeta
Il Bardo è estremamente abile nell'usare le parole per comporre liriche, da usare sia in fase di creazione di brani, che per improvvisazioni sul palco. Utile anche in contesti in cui una buona capacità di scrittura possa risultare vantaggiosa, come per la scrittura di libri.
Off Stage: il Bardo sa utilizzare le parole, piegando l'uso della lingua alla sua necessità. Comporre liriche diventa facile e, impegnandosi, il Personaggio può ottenere risultati molto interessanti. Può utilizzare questa Abilità per scrivere canzoni di forte impatto (anche per la parte strumentale), oppure altri testi che siano capaci di distinguersi da quelli composti da Bardi meno capaci.
Potrebbe non bastare un solo utilizzo dell'Abilità, comunque, se si volesse scrivere qualcosa di lungo ed elaborato come un libro. Infine, può sempre esser usata per far colpo su altre persone.
On Stage: l'abilità di improvvisazione può essere utilizzata dal Bardo per creare brevi frammenti di testo estemporanei, così da stupire il pubblico che si aspetta il testo che già conosce. Applicato agli strumenti, consente di creare improvvisazioni e variazioni interessanti, così da rendere unica quell'esecuzione. Può essere utilizzata per ottenere Applausi addizionali, allungare un'esecuzione troppo breve o tenere concentrato il pubblico mentre il resto della Compagnia fa altro. Se applicata agli strumenti, la durata dell'Abilità può generalmente considerarsi maggiore di quella applicata alla voce o alla scrittura.

marco falleni (Order #31354356)

ABILITÁ EPICA
(requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Epica 2)

Energia Epica
Il Personaggio può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Epica.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Epica come base.
Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Grido di battaglia
Il Bardo emette un fortissimo grido di battaglia che spaventa chiunque lo senta e non sia suo amico.
Off stage: il grido incute timore nei nemici. Il Giocatore dovrà lanciare un numero di d 6 pari al proprio valore di Epica, rilanciando i 6 come in un normale Lancio. L'effetto del grido influenza un nemico per ciascun Successo ottenuto. Ogni nemico influenzato fuggirà per alcuni secondi.
On stage: il grido può essere utilizzato per coprire la musica, così da evitare l'influenza negativa in caso di fallimento del Lancio di un membro (ma non può essere utilizzato sul Lancio del Frontman), oppure può funzionare come "chiamata alle armi" per chi ascolta, incitando gli astanti ed ottenendo degli Applausi aggiuntivi.

Maestria in combattimento
Il Personaggio è particolarmente abile nel combattimento in mischia. Se durante uno scontro un suo colpo è andato a segno, ha diritto ad un secondo attacco. Il bersaglio di questo attacco potrà beneficiare normalmente delle sue protezioni come scudo o armatura, ma conterà 3 Successi in meno nel suo Lancio Contrapposto.

Forza del gigante
Il Personaggio ha la capacità di sviluppare una forza solitamente impossibile per altre persone, per la durata di alcuni secondi.
Off stage: il Personaggio può sostenere grandi pesi, piegare sbarre, sollevare saracinesche o aprire portoni.
On stage: il Personaggio può usare questa Abilità per prove di forza durante gli spettacoli per incantare la folla ed aumentare gli Applausi.

marco falleni (Order #31354553)

ABILITÁ GOLIARDICA
(requisito minimo per l'acquisizione e l'utilizzo: valore Goliardica 2)

Energia Goliardica
Il Bardo può sommare a qualsiasi Lancio che stia facendo 1 d6 addizionale più tanti d6 quanto è il suo valore di Anima Goliardica.
Può sommare questo valore anche in Lanci che non usino l'Anima Goliardica come base. Non può usare questa Abilità per aiutarsi a resistere alla tentazione delle Muse.

Acrobata
Le doti acrobatiche del Bardo sono fuori dalla norma.
Off Stage: per il Bardo non c'è ostacolo, tetto o balcone che sia impossibile da saltare, e può esibirsi in evoluzioni tali da lasciare di stucco gli astanti. Perfetto per attirare l'attenzione, o per avere vantaggi in situazioni concitate come fughe, scontri, ecc... Trattandosi di un'Abilità molto legata al contesto dell'azione, saranno i Giocatori ed il Narratore a concordare gli eventuali bonus (sotto forma di d6 addizionali in un Lancio) che il Bardo possa ricevere quando la utilizza.
On Stage: salti ed evoluzioni sono sicuramente un ottimo modo per mandare in visibilio il pubblico. Il Bardo può inoltre studiare ed utilizzare delle mosse stupefacenti che, se usate frequentemente durante gli spettacoli, diventeranno una sorta di "firma" del Personaggio, tale da garantirgli riconoscibilità. Tale riconoscibilità può influenzare positivamente anche la Compagnia. Anche in questo caso, il concreto effetto in termini di gioco è lasciato alla decisione dei Giocatori e del Narratore, che potranno applicare modificatori positivi agli Applausi, alla Fama della Compagnia e/o alla Fama Personale del Bardo.

Prova a prendermi
Il Bardo riesce a far perdere le sue tracce in un attimo, scomparendo fra le ombre.
Off Stage: se il Bardo vuole, rintracciarlo è difficilissimo. Mescolarsi alla folla non gli è affatto difficile, specialmente se ha pronto il vestiario che gli permetterà di mimetizzarsi ulteriormente.
On Stage: il Bardo può quasi letteralmente scomparire, per poi magari scegliere di riapparire in mezzo al pubblico o in un altro punto del palco. Oppure può utilizzare vari trucchi per presentarsi come qualcun altro e svelare la propria identità in un secondo momento (e viceversa). Tali espedienti possono essere utilizzati al solo fine di stupire, magari ottenendo Applausi extra, o per distrarre comunque il pubblico in caso di necessità.

marco falleni (Order #31354356)

Sensi acuti
Il Personaggio è dotato di una sorta di sesto senso che lo rende sempre all'erta. In qualsiasi azione scelga di usare questa Abilità, il Bardo potrà sempre agire per primo.

Somewhere far beyond

La Compagnia è l'insieme dei Bardi interpretati dai Giocatori e, al contempo, molto di più. La Compagnia vive una vita propria, che va oltre quelle dei suoi componenti; una vita itinerante, alla ricerca di ingaggi, nel tentativo di raggiungere la fama e non soccombere alle minacce interne ed esterne.
La Compagnia, data la sua importanza, merita una Scheda a parte.
Eccone, di seguito, la descrizione delle voci.

Nome della Compagnia
La vostra Compagnia dovrà avere un nome, al quale può anche essere associato un simbolo ed uno stendardo. Se il nome cambia, la Compagnia deve ripartire da zero in termini di Fama... ma talvolta è più importante evitare di farsi riconoscere da quei cittadini le cui case hanno preso fuoco curiosamente proprio durante la vostra esibizione.

Affiatamento
La Compagnia si fonda sulla fiducia reciproca, e l'Affiatamento rappresenta quella fonte comune di Ispirazione per tutti i Personaggi della compagnia. In *Les Troubadours* l'Affiatamento funziona esattamente come in *Rockopolis GDR*.

Fama
È ciò a cui ambisce ogni Compagnia. Maggiore la Fama, maggiori le possibilità di avere ingaggi migliori.

Formazione della compagnia
L'elenco dei Membri della Compagnia e loro relativo strumento.

Equipaggiamento condiviso
Si tratta di tutti quegli oggetti che appartengono a tutta la Compagnia, e non specificamente ad uno dei suoi Bardi. Sono gli oggetti, ad esempio, che la Compagnia si porterà dietro quando, che sia su un carro o su una nave, girerà il mondo per avventure e concerti.

marco falleni (Order #31354554)

Nome della Compagnia

Fama

Affiatamento

Formazione della Compagnia

Equipaggiamento condiviso

marco fallen (Order #31354556)

Le regole Off Stage

In *Les Troubadours* le regole Off Stage sono le stesse di *Rockopolis GdR*, fatta eccezione per combattimento, la morte e la magia.

In my sword I trust

Talvolta non c'è nessuna alternativa alla violenza, o almeno nessuna alternativa che i Personaggi decidano di utilizzare. In questi (ed altri) casi, i Personaggi possono rimanere coinvolti in un combattimento.
Il combattimento può essere a distanza o in mischia, a seconda della distanza su cui viene combattuto e delle armi utilizzate.

Il combattimento a distanza si risolve con un Lancio basato sull'Anima Goliardia, con Difficoltà stabilita dal Narratore in base alla situazione. L'attacco infliggerà tanti danni quanti sono i Successi ottenuti, meno il valore di Protezione del bersaglio colpito (il valore di Protezione è una caratteristica dell'equipaggiamento difensivo, che verrà descritto nei capitoli successivi).

Esempio: L'elfo Onir con Goliardia 3 dichiara di voler lanciare una freccia verso un Orco che si sta arrampicando su una parete rocciosa poco lontano da lui. La distanza non è molta, il movimento del bersaglio è lento ed il Narratore stabilisce una Difficoltà pari a 3.
Onir ha anche il Tratto Competenza nell'Arco con Valore 2 e decide di utilizzare 1 punto per poter lanciare un dado addizionale.
Onir lancia i quattro dadi ed ottiene 1,3,3,5: il bersaglio è colpito. 3 Successi, ma Onir vuole essere certo di infliggere un colpo mortale, ed aggiunge anche due Successi usando due punti Ispirazione, per un totale di 5.
Il Narratore sa che l'Orco ha 3 Ferite ed indossa un'armatura leggera con Protezione 2.
5 Successi ottenuti – 2 punti Protezione = 3 Ferite.

Il combattimento in mischia si risolve con Lanci Contrapposti basati sull'Anima Epica. I contendenti effettuano il Lancio Contrapposto e

marco falleni (Order #31354553)

quello che ha successo riesce a superare la difesa dell'avversario. Il numero di Successi in eccesso nel risultato del Lancio è il numero di danni che vengono inflitti al bersaglio dell'attacco. Si sottrae quindi l'eventuale di valore di Protezione, e ciò che resta è il numero di Ferite che il bersaglio subisce.

Attenzione: se il numero risultante è pari a zero o negativo, il bersaglio non subisce ferite. Durante questi Lanci Contrapposti, i contendendi possono usare Ispirazione, Tratti, Relazioni ed Abilità, come in qualsiasi altro Lancio Contrapposto.
Nel caso in cui uno dei contendenti effettui l'attacco mentre il bersaglio non è in grado di difendersi (perché immobilizzato, non cosciente o colto di sorpresa), l'attaccante effettuerà il primo Lancio del combattimento come un normale Lancio su Epica (non Contrapposto), con Difficoltà stabilita dal Narratore. Se il bersaglio riuscirà poi ad essere in condizione di reagire, il combattimento continuerà con i Lanci Contrapposti, come sopra esposto.

In entrambi i casi (combattimento a distanza o in mischia), chi riceve il colpo deve diminuire di 1 il valore di Protezione dell'oggetto utilizzato, sia che abbia subito Ferite o meno. Una volta che il valore di Protezione raggiungerà lo zero, quell'oggetto non fornirà più Protezione finché non verrà riparato.

Nei Lanci usati in combattimento (Contrapposti o meno che siano) valgono sempre le regole *Aces High, The Number of the Beast e Aces of the beast (o The number of the high)*. Come al solito, l'esatta risoluzione degli effetti di queste regole è lasciata alla decisione narrativa di Giocatori e Narratore.

Esempio: L'elfo Onir con Epica 2 attacca alle spalle un grosso Orco, che è quindi colto di sorpresa.
Effettua quindi un Lancio su Epica con Difficoltà 2. Vuole massimizzare il danno inflitto ora che il suo avversario non può reagire, ed investe due punti da un Tratto.
Lancia quattro dadi: 2, 4, 4, 6. Ritira il 6: 2.
4 Successi. Non ha punti Ispirazione da spendere, quindi deve accontentarsi.
Sottratta la Protezione 2 dell'armatura dell'Orco, quest'ultimo subisce 2 ferite e si volta, gemente ma orchescamente adirato. La sua armatura perde efficacia, e riduce il suo valore di Protezione a 1.

marco falleni (Order #31354356)

Adesso Onir e l'Orco effettuano un Lancio Contrapposto: l'Orco lancia 4 d6 (ha Epica 3 più un punto da un Tratto legato all'arma, visto che è particolarmente arrabbiato), Onir solamente 2 d6.
Orco: 1, 4, 5, 6. Ritira il 6: 1
Onir: 3, 4.
Il vantaggio è dell'Orco, con un Successo addizionale. 1 Danno raggiunge Onir, che ha però Protezione 2 data dalla sua armatura. Non subisce Ferite, ma la sua armatura scende a Protezione 1.

Adesso inizia un nuovo Turno di combattimento, ed Onir comincia a pensare che attaccare l'Orco da solo non sia stata una grande idea.

All wound up

Come indicato nella descrizione dei combattimenti, i Danni che riescono a superare il valore di Protezione diventano Ferite, e si sottraggono dall'omonimo valore indicato nella Scheda (nel caso di un Personaggio) o nella descrizione dell'avversario.

Cosa succede quando le Ferite raggiungono lo zero?
Se questo avviene a qualcuno che non è un Personaggio, raggiungere zero Ferite significa la morte.

Dato che essere Bardi rende i Personaggi qualcosa di più che semplici mortali, però, quando questi raggiungono zero Ferite non muoiono subito. In questo caso divengono incoscienti e, se ciò che li ha portati a tale valore è in grado di continuare a danneggiare il corpo (si pensi a ferite che continuano a sanguinare, o ad un veleno che rimane in circolo e continua il suo effetto), continuano a subire una Ferita per ogni Turno che passa.

L'intervento di qualcuno che tamponi le ferite o presti cure di primo soccorso potrebbe porre un freno a questa perdita.
Il Personaggio non può recuperare conoscenza finché avrà un valore di Ferite negativo o pari a zero.

Quando il valore di Ferite raggiunge il valore negativo di Epica, il Personaggio è morto.

marco falleni (Order #31354554)

Lullaby

In *Les Troubadours* il riposo funziona come di consueto, con le seguenti aggiunte.

Nel caso di riposo breve si può recuperare due punti Mana ed una Ferita ogni tre ore trascorse.
Con il riposo completo si possono recuperare tutti i punti Mana mancanti e fino a quattro Ferite mancanti.

Death because of death

In *Les Troubadours* la Morte è una condizione strana, non sempre definitiva. Sono le Muse a gestire la morte di un Bardo ed a ricevere la sua anima una volta che il suo corpo terreno ne avrà avuto abbastanza delle angherie del mondo.
Una volta defunto, il Bardo si troverà al cospetto della Musa con il valore più alto tra quelle che aveva (decide il Giocatore in caso di parità). L'incontro avviene in un luogo senza spazio e senza tempo, nel quale solamente il Personaggio e la Musa potranno interagire (di fatto, questo avvenimento viene narrato esclusivamente dal Giocatore del Bardo deceduto e dal Narratore).

La Musa, se compiaciuta dalla devozione del Bardo nei suoi confronti, può offrirgli una nuova possibilità di vita, purché accetti un patto la cui natura è legata al tipo di Musa.
Non accettarlo significa essere fagocitato dal Demone, divenendo nient'altro che una delle tante figure grottesche che si agitano sotto la sua pelle demoniaca, altrimenti obliati per sempre.
Accettare significa svegliarsi nuovamente, vivo benché con una sola Ferita rimanente, libero dalla condizione che aveva causato la morte (fosse essa una ferita, un veleno, una magia, o altro). Assieme al soffio vitale, il Personaggio riceve anche una missione che dovrà portare a termine, pena l'eterna dannazione inflitta dalla Musa. Essendo demoni primigeni, le Muse sanno molto bene come far soffrire le persone.

La natura della missione della Musa sarà scelta dal Narratore in base alla Musa coinvolta ed al suo "carattere". Il Personaggio dovrà essere posto di fronte a scelte difficili e pericolose, il cui esito possa portare

marco falleni (Order #31354356)

vantaggio o divertimento alla Musa.
La missione può anche portare il Personaggio in conflitto con gli altri, e talvolta la missione è accuratamente pensata per far sì che il fallimento sia più probabile della riuscita.
I piccoli esseri che abitano il mondo sono da sempre strumenti di diletto per queste creature demoniche.

Potrebbe anche essere imposto un limite temporale al completamento della missione. La pazienza delle Muse può durare in eterno così come consumarsi subito: il Personaggio vuole rischiare?

Se un Bardo muore e non ottiene di tornare in vita grazie alla sua Musa, tutti i membri della Compagnia che sono presenti al momento della morte possono, se lo desiderano, abbassare di uno il valore di una delle loro Muse a piacere.

Battle magic

Una delle più grandi novità introdotto da *Les Troubadours* è la magia.

I nostri amati Personaggi, grazie all'energia fornita loro dalle Muse, possono modellare l'essenza del mondo e lasciare esplodere la propria potenza in veri e propri incantesimi.

L'uso della magia è subordinato alla descrizione che il Giocatore fa dell'effetto che vuole ottenere.
In base a questo effetto ed al valore della Musa collegata a quell'incantesimo, il Narratore dichiarerà una Difficoltà. La Difficoltà sarà tanto più alta quanto maggiore sarà la potenza dell'effetto richiesto e quanto minore sarà il valore della Musa. Si può anche chiedere di ottenere un effetto potentissimo da una Musa ad un basso valore, ma la Difficoltà sarà altissima.

Il Giocatore dovrà dunque decidere quanti punti Mana spendere ed effettuare un Lancio con altrettanti d6 (può usare Tratti, Ispirazione, Relazioni ed Abilità).

Se il Lancio ha successo, gli effetti descritti si applicano. Nell'esito saranno compresi anche eventuali effetti di *Aces High, The Number of the Beast e Aces of the beast (o The number of the high)*.

marco falleni (Order #31354953)

Esempio: Onir l'Elfo ha la Musa Ifrit a livello 1, e decide di lanciare una palla di energia fiammeggiante ad un gruppo di nemici che lo sta per attaccare. Il Narratore avverte il Giocatore che con Ifrit a livello 1 l'effetto richiesto è piuttosto potente, e sarà quindi abbastanza difficile, ma il Giocatore decide di tentare comunque. La Difficoltà viene stabilita a 7.
Onir ha 5 punti Mana e li spende tutti. Il Lancio ha risultato 1, 2, 2, 4, 5. Due soli Successi, ben distanti dai sette necessari.
Il Narratore descrive come dalle mani di Onir esca una minuscola nuvoletta di fumo e nulla più. I nemici gli sono ormai addosso, ed Onir maledice la propria mania di grandezza, che lo ha messo, come al solito, nei guai.

Di seguito un esempio di incantesimi adeguati al livello delle Muse, qualcosa cui può essere attribuita una Difficoltà da 2 a 4.
Attenzione: se, dopo aver provato ad usare i poteri come qui descritti, volete usare delle vostre liste di riferimento differenti da queste, sentitevi pure liberi di farlo. Se volete Personaggi capaci di magie più grandiose, non avete che da adeguare le Difficoltà indicative.

Bacchus - Stordimento
1: un mal di testa abbastanza forte da debilitare per un Turno un bersaglio
2: fino a due bersagli sono storditi per un Turno, oppure un solo bersaglio per due Turni
3: fino a tre bersagli storditi per un Turno, oppure un solo bersaglio stordito per quattro Turni
4: fino a quattro bersagli storditi per un Turno, oppure confondere un solo bersaglio al punto da portarlo ad attaccare alla cieca chiunque abbia accanto
5: fino a cinque bersagli storditi per due Turni, oppure fino a due bersagli confusi al punto di attaccare i loro alleati

Berserk - Potenziamento
1: +2 d6 ad un Lancio basato su Epica
2: +3 d6 ad un Lancio basato su Epica
3: +4 d6 ad un Lancio basato su Epica
4: +4 d6 ed un Successo automatico ad un Lancio basato su Epica
5: +5 d6 e due Successi automatici ad un Lancio basato su Epica

Ifrit - Fuoco
1: accendere o spegnere fuochi in una stanza, oppure lanciare un dar-

marco falleni (Order #31354356)

do infuocato che infligge automaticamente 1 Danno ad un bersaglio
2: lanciare due dardi infuocati da 1 Danno ciascuno, oppure un solo darso da 2 Danni
3: lanciare una palla di fuoco che esplode a contatto con il bersaglio, causando 1 d6+2 Danni a tutto ciò che si trova entro un breve raggio dal bersaglio
4: materializzare una frusta infuocata da usare come arma da mischia. Causa 1 d6 Ferite addizionali ai bersagli che riesce a colpire
5: lanciare fino a due palle di fuoco contemporaneamente, anche con bersagli diversi

Ilùvatar - Fede
1: benedice o maledice, assegnando +1 d6 o -1 d6 al prossimo Lancio del soggetto (l'effetto svanisce anche se il soggetto non effettua Lanci nei prossimi 2 Turni)
2: benedire o maledire due soggetti soggetti, oppure applicare la benedizione o la maledizione ad un oggetto (e chiunque lo tocchi) per un tempo limitato
3: scacciare maledizioni presenti su oggetti o creature
4: benedire o maledire un'area di 20 metri di diametro, aumentando o diminuendo di 1 d6 tutti i Lanci dei presenti per un tempo limitato
5: invocare l'aiuto della divinità venerata perché dia aiuto in una circostanza immediata

Esorcismo: permette di diminuire il valore della Musa di un altro soggetto (mai del Bardo stesso). Il grado di Difficoltà è dato dall'attuale livello della Musa da abbassare. Se si ha successo, il valore di quella Musa si abbasserà di 2, ma il valore di Ilùvatar di chi usa l'Esorcismo si alzerà di 1. Se invece fallirà, la Musa che si è tentato di "placare" aumenterà di 1 il suo valore.
L'Esorcismo richiede tempo per essere svolto, e non può essere utilizzato in situazioni concitate (come un combattimento).

Jökulhlaup - Deterioramento
1: deteriorare e rovinare pochi centimetri di legno
2: deteriorare e rovinare pochi centimetri di metallo
3: rimodellare piccoli oggetti non incantati, cambiandone la forma a piacere
4: deteriorare o modellare grandi oggetti o porzioni di elementi immobili (come mura di roccia o legno)
5: deteriorare o modellare oggetti molto grandi, oppure far muovere

marco falleni (Order #31354953)

oggetti fino a dimensione media

Kama Sutra - Malia

1: ammaliare un soggetto, rendendolo un po' più affabile
2: ammaliare fino a due soggetti, oppure rendere amico un soggetto
3: ammaliare fino a tre soggetti, oppure far innamorare un soggetto
4: far divenire un soggetto uno schiavo che obbedisce a qualsiasi comando
5: ammaliare un gran numero di soggetti per pochi minuti

Las Vegas - Azzardo

1: scommettere oggetti di valore non eccessivo per ottenere piccoli vantaggi (come 1 d6 addizionale su un Lancio, oggetti che gli siano utili o qualcosa di simile)
2: scommettere oggetti di valore per discreti vantaggi (3 d6 addizionali su un Lancio, un oggetto incantato)
3: scommettere qualsiasi oggetto o bruciare un Tratto per un vantaggio diretto ed immediato di notevole portata
4: scommettere qualsiasi oggetto, bruciare un Tratto o perdere delle Ferite per un vantaggio personale importante ed a lungo termine
5: scommettere qualsiasi oggetto, bruciare uno o più Tratti, perdere punti Anima o perdere delle Ferite per un vantaggio personale molto importante ed a lungo termine

Mach - Velocità

1: far rilanciare uno o più d6 durante un Lancio effettuato in questo Turno
2: effettuare due azioni in un Turno. Se tutte e due necessitano di un Lancio Contrapposto, chi si contrappone ha un malus al proprio secondo Lancio
3: effettuare due azioni in un Turno e far rilanciare uno o più d6 in uno o due Lanci in questo Turno
4: rallentare il tempo per un numero di Turni pari alla propria Anima Drammatica, durante i quali il Personaggio si muove a velocità molto maggiore
5: fermare il tempo per un numero di Turni pari al doppio della propria Anima Drammatica. Durante questo tempo, il Personaggio potrà muoversi liberamente, ma non potrà interagire con altri esseri viventi (potrà però farlo con gli oggetti)

Malaphar - Svincolo

1: aprire o chiudere piccole serrature di fattura non eccezionale
2: aprire o chiudere serrature e porte anche piuttosto grandi, così come sciogliere o legare automaticamente qualsiasi nodo

marco falleni (Order #31354356)

3: rendersi a malapena visibile anche a chi abbia il Personaggio davanti agli occhi
4: camuffare il proprio aspetto in modo da rendersi irriconoscibile o somigliante a qualcun altro
5: far diventare invisibile un numero limitato di soggetti per un numero di Turni pari al doppio della propria Anima Drammatica

Masoch - Sacrificio
1: trasferire due Ferite dal Personaggio a un altro soggetto, oppure sacrificare due Ferite per farne perdere altrettante ad un soggetto
2: trasferire tre Ferite dal Personaggio a un altro soggetto altro, oppure sacrificare tre Ferite per farne perdere altrettante ad un soggetto
3: trasferire quattro Ferite dal Personaggio a un altro soggetto, oppure sacrificare quattro Ferite per farne perdere altrettante ad un soggetto
4: trasferire cinque Ferite dal Personaggio a un altro soggetto, oppure sacrificare cinque Ferite per farne perdere altrettante ad un soggetto, oppure trasferire una condizione come malattia o avvelenamento da un soggetto al Personaggio
5: trasferire fino a sei Ferite dal Personaggio a un altro soggetto, oppure sacrificare sei Ferite per farne perdere altrettante ad un soggetto, oppure trasferire condizioni come malattie o veleni da più soggetti al Personaggio, oppure trasferire fino a due Ferite da più soggetti (anche non consenzienti) ad altri soggetti (mai al Personaggio)

Spartacus - Comando
1: impartire un comando semplice ad un essere di bassa intelligenza, che si sforzerà di eseguirlo
2: impartire un comando semplice ad un essere di media intelligenza, che si sforzerà di eseguirlo
3: impartire un comando semplice ad un essere di grande intelligenza, che si sforzerà di eseguirlo
4: impartire un comando semplice fino a due esseri di grande intelligenza, oppure impartire un comando complesso ad un essere di grande intelligenza
5: impartire un comando semplice fino a quattro esseri di grande intelligenza, oppure impartire un comando complesso fino a due esseri di grande intelligenza

Stormbringer - Divinazione
1: “vedere” con gli occhi della mente un luogo ben noto al Personaggio e che non sia più distante di 1 Km

marco falleni (Order #31354954)

2: “vedere” un luogo che il Personaggio conosca e che non sia più distante di 5 Km
3: “vedere ed udire” un luogo che il Personaggio conosca anche solo minimamente (anche per descrizione), oppure una creatura che il Personaggio conosca piuttosto bene, che non siano più distanti di 10 Km
4: “vedere ed udire” un qualsiasi luogo anche ignoto entro 5 Km, oppure un luogo del quale si ha una vaga idea entro 15 Km, oppure una creatura della quale si abbiano alcune informazioni entro 15 Km
5: “vedere ed udire” qualsiasi luogo o una qualsiasi creatura si trovi entro 100 Km
Per usare la Divinazione, il Personaggio deve mantenere la concentrazione per un certo tempo (dipendente dalla Difficoltà). Durante questo tempo dovrà stare immobile e sarà per lo più inerme.

Ricordiamo che quanto sopra descritto rappresenta solamente un suggerimento, ma la capacità narrativa e la fantasia di Giocatori e Narratore sono ciò che serve per adeguare questi suggerimenti alla situazione nella quale si vogliono usare questi poteri.

marco falleni (Order #31354558)

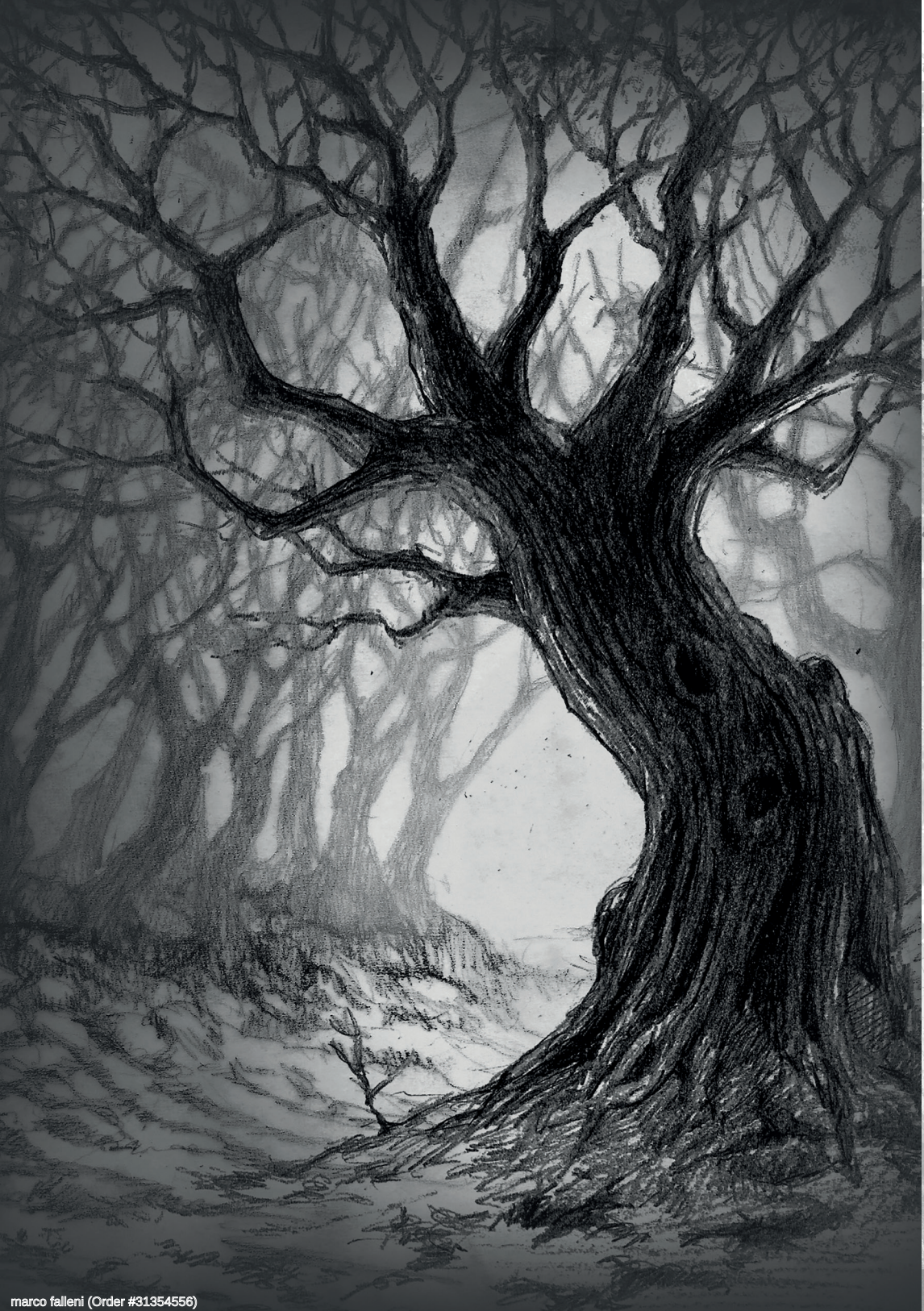
Le regole On Stage

In *Les Troubadours* le prove On stage seguono le medesime regole di *Rockopolis GdR* base, con solo due minime differenze.

I brani suonati dalla Compagnia non avranno un'Anima di riferimento precisa, e saranno i Bardi a decidere quale quale utilizzare, determinando così lo stile ed il genere del brano.
Per dare una maggiore caratterizzazione all'esibizione, si suggerisce di utilizzare la regola del Tema dei brani, riportata a pagina 124 del manuale di *Rockopolis GdR*.

Inoltre, non si applica mai la regola che impone di avere un valore minimo di Affiatamento per cominciare a suonare. Alla Compagnia potrà facilmente capitare di essere chiamata ad esibirsi in strada o, comunque, con scarsissimo preavviso, per questo i Bardi sono sempre pronti a dare spettacolo.

marco falleni (Order #31354953)



marco falleni (Order #31354556)

Giocare a Les Troubadours

Keeper of the seven keys

In *Les Troubadours* il ruolo del Narratore è lo stesso descritto in *Rockopolis GdR.*
Visto che, però, il Narratore dovrà essere in molti più casi arbitro e regista, si consiglia di dare sempre a lui l'ultima parola in caso di stallo su interpretazioni delle regole o sulla risoluzione narrativa di alcune scene, per mantenere il gioco il più fluido possibile.

Ramble on

Avete esplorato Vigir, vi siete fatti conoscere ed amare in ogni tavena e tutti chiedono a gran voce di udirvi. Oppure, al contrario, sulla vostra testa pende una discreta taglia ed è il caso che leviate le tende...
Benissimo, è il momento di sedersi attorno al tavolo e rispondere ad alcune domande, affinché il Narratore abbia tutti gli elementi necessari alla creazione del mondo "esterno", ovvero tutto ciò che non è descritto dalla mappa precedentemente presentata.
Il mondo che la vostra Compagnia scoprirà sarà dunque un luogo unico, creato direttamente in funzione del divertimento dei Giocatori.
È anche possibile, ovviamente, utilizzare mondi già creati in precedenza, magari mutuati da opere letterarie o da esperienze altrui condivise tramite le ~~diavolerie~~ meraviglie della moderna tecnologia. Chissà che un giorno uno dei mondi che avete creato e condiviso non diventi un'ispirazione anche per altri Giocatori...

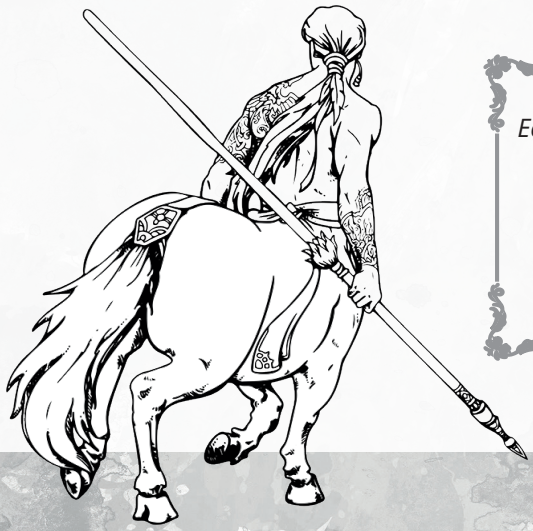
Di seguito le domande le cui risposte il Narratore può utilizzare per creare il mondo esterno. Come al solito, sentitevi liberi di modificare ed integrare questa lista.
Vigir è un Regno autonomo o è un feudo di un più grande Impero?
Il mondo esterno è ostile?
Il mondo esterno presenta solo terre inesplorate oppure vi sono altri regni?

marco falleni (Order #31354554)

C'è ricchezza nel mondo esterno? Quanta?
Quali specie abitano il mondo esterno?
C'è pace oppure guerra?
Esistono leggende sul mondo esterno? Se si, quali sono? Quanto c'è di vero?
I Personaggi vengono tutti da Vigir o qualcuno di loro viene da fuori? Se qualcuno proviene dal mondo esterno, da dove viene? Può descrivere la sua terra?
I Personaggi conoscono qualcuno nel mondo esterno?
Esistono Compagnie di Bardi famose nel mondo esterno?
Nel mondo esterno ci sono leggi specifiche che coinvolgono i Bardi?
Quali Personaggi non Giocanti del mondo esterno possono essere interessanti o importanti per i Personaggi della Compagnia?

The beast in me

Quello che segue è un breve compendio delle creature fantastiche che possono essere incontrate dai Bardi nel Regno di Vigir.
Si tratta perlopiù di creature che possono costituire una sfida da affrontare, ma è molto divertente usarle anche per spunti narrativi che non coinvolgano necessariamente un combattimento.
Sono indicati anche dei suggerimenti per Tratti o abilità speciali adeguate. Non sono descritti nel dettaglio, così da lasciare al Narratore la possibilità di personalizzare le creature che popolano il mondo. Confidiamo comunque che il loro nome sia sufficiente a dare un'indicazione di massima di ciò che questi esseri sono capaci di fare.



Centauro
Ecco un cavaliere che non disarcionerete mai
Epica 3, Goliardica 3, Drammatica 2, Madrigale 2
Ferite 6
Tratto: Carica (3)

marco falleni (Order #31354556)

Chimera

Mescolate un leone, una capra e un serpente, poi servite il tutto con astio mentre il composto è ancora caldo

Epica 5, Goliardica 4, Drammatica 3, Madrigale 2
Ferite 10
Protezione 4
Attacco multiplo: può eseguire fino a tre attacchi nello stesso Turno

Drago

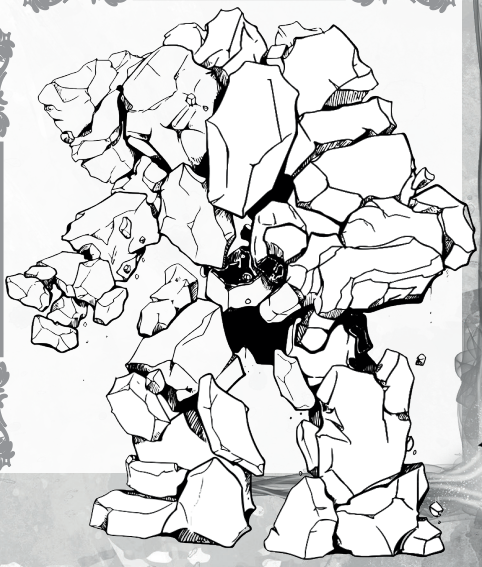
Cosa c'è in cima alla piramide alimentare? Una bocca enorme

Epica 20, Goliardica 20, Drammatica 20, Madrigale 20
Ferite 40
Mana 40
Protezione 15
Arti arcane: il Drago conosce fino a 3 Arti Arcane a livello 5
Muse: un Drago può avere delle Muse, a discrezione del Narratore Attacco multiplo: può eseguire fino a tre attacchi nello stesso Turno

Elementale di terra

Niente di più di una frana capace di scegliere come muoversi

Epica 10, Goliardica 4, Drammatica 1, Madrigale 1
Ferite 14
Mana 4
Protezione 7
Arti arcane: l'Elementale di terra conosce un'Arte Arcana a livello 3



marco falleni (Order #31354556)

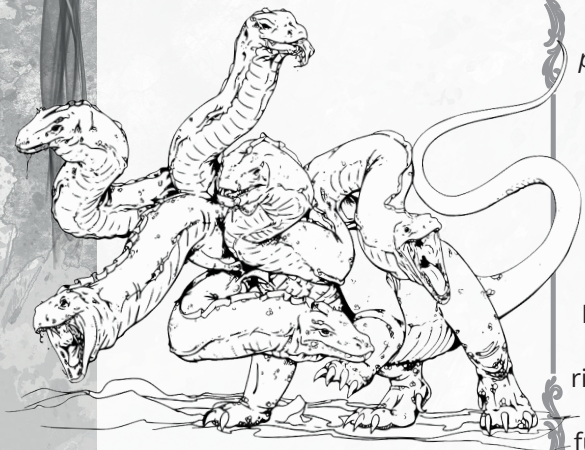
Goblin

Grandi come bambini, cattivi come dentisti

Epica 2, Goliardica 2, Drammatica 1, Madrigale 1

Ferite 4

Protezione 1



Idra

Se fosse vanitosa, i venditori di parrucche sarebbero ricchissimi

Epica 15, Goliardica 5, Drammatica 1, Madrigale 1

Ferite 20

Protezione 9

Attacco multiplo: può eseguire fino a cinque attacchi nello stesso Turno

Immortale: ogni volta che una testa viene tagliata, due ne ricrescono al suo posto. Questo può essere evitato usando il fuoco per uccidere le teste, che impedisce la ricrescita.

Minotauro

Chi vi suggerisce di "prendere il toro per le corna" non ha mai visto un Minotauro

Epica 9, Goliardica 6, Drammatica 3, Madrigale 1

Ferite 15

Protezione 4

Muse: un Minotauro può avere fino ad una Musa, a discrezione del Narratore

Tratto: Incornata (2)

marco falleni (Order #31354356)

Orco
Praticamente un culturista di ritorno dall'Oktoberfest
Epica 3, Goliardica 2, Drammatica 2, Madrigale 1
Ferite 5
Protezione 2 (talvolta usano uno scudo)
Tratto: Capacità con armi da mischia (2)

Sign of the hammer

Come in *Rockopolis GdR*, anche in *Les Troubadours* l'equipaggiamento è una componente importante per caratterizzare il sound della Compagnia ed aumentare le sue possibilità di sopravvivenza (talvolta anche in senso letterale).
Anche qui alcuni oggetti d'equipaggiamento possono avere un valore di Resistenza, che rappresentano una fattura decisamente superiore alla norma, oppure addirittura incantamenti.
Chissà che non esistano anche oggetti leggendari, di cui si narra nelle canzoni cantante dalla Compagnia.

Gli strumenti musicali sono quelli tipici della musica basso-medioevale o rinascimentale (liuto, ghironda, flauto, ocarina, tamburo, corno, ecc...), ma niente vieta ai Giocatori di inserire strumenti più moderni o completamente inventati. Nessuno storico della musica ha mai visitato Vigir e nessuno può, quindi, contestarvi.

Lo stesso vale per le armi: se volete affiancare alle classiche armi antiche (spada, mazza, pugnale, spada a due mani, lancia, alabarda, arco, balestra, ecc...) altri strumenti di morte di vostra scelta o invenzione, sta solo a voi deciderlo.

Di seguito elenchiamo alcune protezioni utilizzabili in combattimento (con i relativi punti di Protezione forniti). Integrateli a piacimento.

marco falleni (Order #31354553)

Corazza di cuoio grezzo o abiti pesanti (Protezione 1)
Corazza di cuoio rinforzato (Protezione 2)
Cotta di maglia (Protezione 3)
Cotta di maglia rinforzata (Protezione 4)
Armatura di piastre (Protezione 5)
Scudo brocchiere (o Buckler) (Protezione 1)*
Scudo tondo (Protezione 2)*
Scudo a goccia (Protezione 3)*
Scudo torre (Protezione 4)*
* = *la Protezione offerta dagli scudi non si somma a quella delle armature. Un Personaggio che si trovi a subire dei Danni e disponga sia di uno scudo che di un'armatura dovrà scegliere quale dei due usare per assorbirli. Si applicherà esclusivamente quel valore di Protezione (che sarà anche l'unico a diminuire a seguito dell'attacco).*

Le armature elencate coprono principalmente busto, gambe e braccia. Elmi, schinieri e qualsiasi altra protezione parziale può essere ovviamente aggiunta, ma non fornirà un valore di Protezione aggiuntivo. Servirà, però, nel caso in cui si subiscano danni in zone specifiche del corpo a seguito, ad esempio, di regole come *Aces High, The Number of the Beast e Aces of the beast (o The number of the high)*.
L'esatto effetto in quei casi è lasciato alla decisione del Narratore.
Per i prezzi, lasciamo al buon senso di Giocatori e Narratore, anche perché le caratteristiche degli oggetti possono variare enormemente da città a città e, conseguentemente, ne varierà il prezzo.
In linea di massima, un Bardo dovrebbe essere sempre in grado di permettersi uno strumento per suonare, un pasto ed un pernottamento in locanda (sempre che non voglia usare le sue arti per pagarsi questi ultimi). Oggetti più ricercati sono da intendere come più costosi, ed un Bardo alle prime armi dovrebbe faticare un minimo per ottenerli.

Non vogliamo tediarvi con regole specifiche riguardo al peso o all'ingombro di ogni singolo oggetto che segnerete sulla vostra Scheda, ma usate il buon senso. Quattro spade a due mani e tre picche sono un po' troppe da portare in giro, così come è piuttosto difficile indossare due armature o trascinarsi dietro uno zaino riempito con quindici lanterne, trentadue torce e trecento metri di corda da scalata.
Se il Narratore si accorge di abusi in questo senso, potrà risolvere il problema obbligando il Personaggio a riporre altrove parte dell'equipaggiamento, o addirittura facendo sparire gli oggetti in eccesso.
Volete davvero farvi beccare e rischiare così tanto per un paio di torce?

marco falleni (Order #31354356)

Le avventure

Born to be wild

Di seguito riportiamo alcuni spunti di avventura da utilizzare nel mondo di *Les Troubadours*. Vi serviranno da ispirazione per creare le vostre, mirabolanti storie piene di musica, vizi, magie e mostri.

Bridge burning

La Compagnia è da poco arrivata a Castelmezzo, e qui ode la storia del riveglio di un antico Drago: inquietanti ruggiti si sentono fra i monti sopra Sevel, ed i Nani riportano di scosse inusuali avvertite nelle loro miniere.
Come se non bastasse, Castelmezzo è diventata oggetto di numero scorrerie di una tribù di Orchi molto aggressiva.
Le leggende narrano che i Draghi, creature quasi impossibili da uccidere, siano propensi ad apprezzare la buona musica per lasciarsi cullare ed addormentarsi. Pare che, nell'antichità, un Bardo di grande fama ed abilità riusci a mettere a dormire un Drago per più di mille anni. Se quello appena risvegliato fosse lo stesso Drago, forse venire in possesso dell'antica melodia potrebbe riportare la creatura a fare un sonnellino.

The script for my requiem

La Compagnia viene raggiunta da una triste notizia: un famoso Bardo della zona, noto per aver suonato per tutti i più ricchi signori, è morto.
In punto di morte, però, ha lasciato un requiem che aveva composto per se stesso nei mesi precedenti, consapevole che la sua ora sarebbe giunta entro poco tempo. Ne sono state ritrovate decine di copie.
La sua ultima frase prima di spirare è stata "Seguite gli indizi del requiem".

marco falleni (Order #31354554)

Pare che all'interno del brano ci siano delle indicazioni. Riuscendo a decifrarle ed a seguirle, cosa che richiede acume oltre che una buona capacità di esecuzione musicale, è possibile identificare alcuni luoghi. In questi posti si trovano altre informazioni che, se riunite, portano al nascondiglio del tesoro accumulato dal Bardo nella sua carriera.
Per aprire il nascondiglio, però, sarà necessario capire il momento esatto in cui suonare quel brano e con quali speciali e strani strumenti farlo. Una sorta di caccia al tesoro, in senso letterale. Peccato che ad architettare il tutto sia stato un Bardo fortemente preda di una Musa.

Rock 'n' Roll damnation

(ispirata da Joe Rawkin George Coombs)

Dopo un'esibizione della Compagnia, un Bardo decide di regalare ai Personaggi uno dei suoi componimenti, convinto che loro potranno farne un uso migliore di lui. Questo, almeno, è quello che racconta loro. In realtà si tratta di un trucco di un potente Mago, che ha scoperto, dopo lunghi decenni di studi delle arti arcane, come usare una parte del potere della musica a suo vantaggio. Questo, sommato all'orda di servitori che ha accumulato negli anni, lo rende un nemico terribile, soprattutto perché lo stratagemma che ha escogitato vuole proprio arrivare a rendere tutti i Bardi molto meno potenti.
Infatti, appena qualcuno suonerà quel brano (presumibilmente i Personaggi), chiunque lo ascolti (a parte chi lo sta eseguendo) non vorrà sentire altro. La fissazione sarà tale che se le persone che vi sono soggette assisteranno ad un'altra esibizione, gli Applausi conquistati saranno 1/4 di quelli normalmente ottenuti, mentre i Fischi saranno raddoppiati.
L'effetto è talmente potente da riuscire ad influenzare anche coloro che non hanno sentito direttamente il brano, ma ne hanno solamente sentito parlare. Se questi ascolteranno una qualsiasi altra esibizione, in quel caso gli Applausi saranno dimezzati, mentre i Fischi saranno raddoppiati.
La canzone è scritta su una pagina, ma la musica non si esaurisce suonandola: mano a mano che i Personaggi vanno avanti a suonarla, questa continua a cambiare, riscrivendosi per andare avanti praticamente all'infinito.
Basterà dunque suonare sempre quella melodia infinita per essere i Bardi più famosi e desiderati di sempre? Potrebbe, forse, se non fosse che ogni volta che si suona quel brano appare dal niente un gruppo di servitori del Mago, che cerca di rapire quanti più astanti possibili prima

marco falleni (Order #31354356)

di svanire nuovamente nel niente.

Nessuno, tranne chi esegue il brano, si accorge di quello che avviene.
Lo scopo del Mago è quello di formare un vero e proprio esercito personale, molto più numeroso di quello formato dai suoi servitori. Una volta realizzato il piano, l'obiettivo sarà di invadere Vigir, consapevole che i Bardi potrebbero offrire molta meno resistenza se non riusciranno ad utilizzare con efficacia la propria musica.
Come riuscire a scongiurare questo evento?
Convincendo il Mago ad interrompere l'incantesimo, oppure uccidendolo.
La sua rocca è nascosta da qualche parte appena fuori da Vigir, ed al suo soldo ha numerosissimi servitori e varie altre creature mostruose.
I concerti di tutti i Bardi del mondo sono a rischio; se la sente la Compagnia di tentare di risolvere la situazione?

marco falleni (Order #31354556)

Nome _____

Specie _____

Muse

Anime

- Epica ☐
- Goliardica ☐
- Drammatica ☐
- Madrigale ☐

Ferite

Ispirazione

Mana

Denaro

Tratti

Equipaggiamento

Abilità

Relazioni

marco lallem (Order : 31354556)

Nome della Compagnia

Fama

Affiatamento

Formazione della Compagnia

Equipaggiamento condiviso

marco fallen (Order #31354556)

marco lallem (Order : 3135#556)

marco falleni (Order #31354558)